

## <<C++面向对象程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<C++面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787302124115

10位ISBN编号：7302124116

出版时间：2006-3

出版时间：第1版 (2006年3月1日)

作者：王萍

页数：421

字数：644000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<C++面向对象程序设计>>

### 内容概要

本教材是针对普通高等院校计算机科学与技术专业编写的。

教材围绕C++面向对象程序设计，内容覆盖基本概念和方法，基本数据结构和面向对象的概念、方法和技巧。

全书共有14章，其中第1章至第6章简要介绍了C++语言的发展历史、特点和程序风格，C++语言程序设计的基本结构、步骤、方法和技巧；第7章至第8章重点介绍了数组与结构等数据结构以及指针及其引用的概念和方法；第9章至第14章详细介绍了面向对象程序设计的方法和特点。

本书是供普通高等院校计算机科学与技术专业本科生的教材，也可供专科生以及从事计算机软件开发的科研人员使用。

## <<C++面向对象程序设计>>

### 作者简介

冯建华，男，山西运城人，1967年8月出生，副教授，现在清华大学计算机科学与技术系软件研究工作

。主要研究方向为：数据库、数据仓储、XML数据库和WWW环境下的信息处理。

1986年从山西运城康杰中学考入清华大学计算机科学与技术系，1991年免试推荐直读清华大学计算机科学与技术

## &lt;&lt;C++面向对象程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 C++编程基础 1.1 程序语言的发展 1.1.1 机器语言 1.1.2 汇编语言 1.1.3 高级语言 1.1.4 C语言 1.1.5 C++语言 1.2 C++语言简介 1.2.1 程序=数据+操作 1.2.2 数据类型 1.2.3 对数据的操作——表达式 1.2.4 数据操作的流程——语句控制 1.2.5 操作的复用——函数 1.2.6 数据和操作的封装——类 1.2.7 类的复用——派生和继承 1.2.8 软件模块 1.3 如何学习C++语言 1.3.1 勤能生巧 1.3.2 风格与规范 1.4 用Visual C++开发程序 1.4.1 程序——从概念到运行 1.4.2 Visual C++简介 1.4.3 建立应用程序 1.5 程序风格 1.5.1 效率与风格 1.5.2 注释——整理编程思路、增加程序的可读性 1.5.3 注释的形式 1.5.4 命名 1.5.5 编排 1.5.6 简单性原则 1.5.7 一致性原则 小结第2章 基本C++程序结构 2.1 C++语言成分 2.1.1 字符 2.1.2 数字、标识符和表达式 2.1.3 语法 2.1.4 结构 2.1.5 模块 2.2 程序的基本结构 2.2.1 注释 2.2.2 编译预处理命令#include 2.2.3 main函数 2.2.4 C++程序的执行过程 2.2.5 终端输出 2.3 变量和简单表达式 2.3.1 main函数的返回值 2.3.2 常数和常量 2.3.3 变量 2.3.4 运算符与简单表达式 2.4 表达式和语句 2.4.1 返回值 2.4.2 嵌套 2.4.3 优先级 2.4.4 结合性 2.4.5 括号与次序 2.4.6 操作数 小结 习题第3章 数据类型 3.1 数据及操作 3.2 C++数据类型36 3.3 数据类型 3.3.1 数据在计算机中的存储 3.3.2 基本数据类型的修饰符号 3.3.3 基本数据类型 3.3.4 C++中的特殊字符 3.3.5 字符串 3.3.6 数据类型长度的确定 3.3.7 数据类型的选择 3.4 构造数据类型 3.4.1 数组 3.4.2 枚举 3.4.3 结构 3.5 数据输入 小结第4章 程序流程控制 4.1 复合语句 4.2 程序的执行流程 4.3 分支流程 4.3.1 if语句 4.3.2 switch语句 4.4 循环流程 4.4.1 while语句 4.4.2 do...while语句 4.4.3 for循环 4.5 设计举例 4.6 其他控制语句 4.6.1 break语句与多重循环 4.6.2 goto语句 4.6.3 条件运算符?: 小结第5章 函数 5.1 函数机制 5.2 函数定义 5.2.1 函数名 5.2.2 函数参数 5.2.3 返回类型 5.2.4 函数体 5.3 函数调用 5.4 程序运行时的内存分布 5.5 函数调用的实现机制 5.6 函数的参数与返回值 5.7 函数参数的传递方式 5.7.1 指针参数 5.7.2 引用参数 5.7.3 数组参数 5.7.4 数组参数对实在参数的改变 5.7.5 字符串作为参数 5.7.6 多维数组作为参数 5.7.7 main()的参数 5.8 函数返回值 5.9 const参数、const返回值与const函数 5.9.1 const参数 5.9.2 const返回值 5.10 作用域 5.10.1 局部作用域 5.10.2 文件作用域 5.10.3 覆盖问题 5.11 函数原型 5.11.1 函数作用域 5.11.2 函数原型 5.11.3 函数原型的作用 5.11.4 使用自己定义的函数原型 5.12 特殊的函数用法 5.12.1 内联函数 5.12.2 内联函数的作用 5.12.3 内联函数使用的限制 5.12.4 函数重载 5.12.5 使用函数重载的条件 5.12.6 重载函数的使用方法 5.12.7 函数的默认参数 5.12.8 递归函数 5.12.9 设计递归程序的方法 5.12.10 递归程序的优缺点 5.12.11 函数模板 5.12.12 模板的实例化 5.12.13 支持多种类型的模板 5.12.14 使用模板的注意事项 小结第6章 简单程序设计 6.1 程序开发过程 6.2 文件之间的信息共享 6.2.1 外部变量 6.2.2 外部函数 6.2.3 态全局变量与静态函数 6.3 头文件 6.3.1 #include指令 6.3.2 头文件内容 6.3.3 预编译指令 6.4 存期 6.4.1 生存期与内存 6.4.2 初始化问题 6.4.3 局部静态变量 小结 第7章 数组与结构 7.1 数组 7.1.1 数组的定义 7.1.2 数组元素的访问 7.1.3 数组复制 7.1.4 数组下标越界 7.1.5 数组元素的初始化 7.1.6 多维数组 7.1.7 多维数组元素的访问 7.1.8 多维数组元素的初始化 7.1.9 字符串数组 7.1.10 数组应用举例 7.2 结构 7.2.1 结构类型的定义 7.2.2 结构成员的访问 7.2.3 结构变量的初始化 7.2.4 结构的赋值 7.2.5 构成员 7.2.6 结构嵌套 小结第8章 指针及其引用.....第9章 面向对象程序方法第10章 类与对象第11章 构造函数与析构函数第12章 静态成员、友员第13章 运算符重载第14章 继承自测题答案参考文献

## <<C++面向对象程序设计>>

### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介, 请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>